



BIWAK W O.W. KORMORAN – 3 DNI



indoor / outdoor



630 zł



20 – 200 osób



3 dni

MIEJSCE

Ośrodek wypoczynkowy Kormoran | <https://owkormoran.com/>

Umiejscowiony wzdłuż linii brzegowej pięknego jeziora Sudomie. Naturalna uroda terenu to: czyste jezioro, piękny las, świeże powietrze, połacie piasków sandrowych a co najważniejsze **rodzinna atmosfera** sprawiają, że O.W. Kormoran jest idealnym miejscem wypoczynku. Znajdują się tu doskonałe warunki do uprawiania turystyki pieszej, rowerowej, żeglarstwa i kajakarstwa. Ośrodek Wypoczynkowy „Kormoran” nadaje się do organizacji zielonych i białych szkół, obozów i kolonii oraz wszelkiego rodzaju zlotów, integracji czy też konferencji. Potężny, ogrodzony i otoczony lasem iglastym obszar 4 ha oraz przeszło 500 metrowa linia brzegowa, gwarantują miejsce do **swobodnego i bezpiecznego** spędzania czasu.

KOSZT OD OSOBY

630 zł

Cena zawiera:

- realizację wybranego pakietu atrakcji (opis poniżej) z obsługą animatorów, nagrody
- zakwaterowanie w pawilonach z pokojami 4,5,6-cio osobowymi z pełnym węzłem sanitarnym
- pościel, prąd
- wyżywienie całodzienne x 2 (śniadanie, obiad dwudaniowy, kolacja), ognisko z kiełbaskami
- dodatkowe ubezpieczenie NNW każdego z uczniów

Udział jednego opiekuna na piętnastu uczniów jest **bezpłatny** (w pozostałych przypadkach koszt pobytu opiekuna wynosi 350 zł).

Cena nie zawiera kosztów transportu.

Nie organizujemy transportu osób, na prośbę udostępniamy dane kontaktowe do przewoźników.

Oferta oraz podane ceny mają jedynie charakter informacyjny i nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu art. 66 par. 1 kodeksu cywilnego i mogą ulec zmianie.

WIEK UCZESTNIKÓW

Impreza sprawdza się wśród uczniów w **każdym wieku** (atrakcje są odpowiednio modyfikowane i dostosowywane do uczestników). Program nadaje się zarówno dla uczniów, którzy znają się od lat, jak i dla klas pierwszych (jego celem, poza wspaniałą zabawą jest **integracja uczniów**).

PROGRAM BIWAKU

UWAGA! Poniższy program jest **przykładową / sugerowaną** propozycją, dobór atrakcji integracyjnych może zostać dopasowany do preferencji grupy.

Dzień pierwszy

12:00	Przyjazd (może odbyć się wcześniej) i umieszczenie bagaży w magazynie
13:00	Obiad
13:45 – 16:45	OLIMPIADA INTEGRACYJNA (walki sumo, mega siatkówka, mega twister, jenga gigant, itd.)
17:00	Zakwaterowanie
18:00	Kolacja
19:00	WIECZORNE PODCHODY

Dzień drugi

9:00	Śniadanie
10:00 – 13:00	GEL BLASTER + ŁAMIGŁÓWKI INTEGRACYJNE
14:00	Obiad
14:45 – 17:45	GRA TERENOWA Z GPS
18:00	Kolacja
20:00	OGNIKO Z KIEŁBASKAMI

Dzień trzeci

9:00	Śniadanie
11:00	Wykwaterowanie i zakończenie pobytu / przedłużenie pobytu o: - atrakcję dodatkową (dodatkowo płatna, tabelka poniżej), - obiad (dodatkowo płatny, koszt 40 zł/osoba).

ATRAKcje ALTERNATYWNE

Istnieje możliwość **wymiany** wybranej / wybranych atrakcji na inne, dostosowane do **potrzeb** i **wieku** uczestników lub wprowadzenia dodatkowej atrakcji (np. ostatniego dnia po śniadaniu lub pierwszego dnia przed obiadem). Opisy wszystkich atrakcji znajdują się poniżej.

Atrakcja alternatywna:	Dostępna w zamian za:	Cena w przypadku realizacji jako dodatkowa atrakcja:
KONSTRUKTORZY AUT	GEL BLASTER + ŁAMIGŁÓWKI lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	65 zł/osoba
STAROŻYTNY EGIPT	GEL BLASTER + ŁAMIGŁÓWKI lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	65 zł/osoba
BITWA NA ŁUKI	GEL BKKASTER lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	45 zł/osoba
WYPRAWA PO SKARB	GRA TERENOWA	60 zł/osoba
MECZ	OGNIKO lub PODCHODY	25 zł/osoba
WYCIECZKA ROWEROWA	GEL BLASTER + ŁAMIGŁÓWKI lub GRA TERENOWA lub OLIMPIADA INTEGRACYJNA	45 zł/osoba
KATAPULTY	GEL BLASTER + ŁAMIGŁÓWKI	65 zł/osoba
SPŁYW KAJAKOWY / SPRZĘT WODNY	wg ustaleń indywidualnych	

ATRAKCJE INTEGRACYJNE OPIS

GEL BLASTER

Gel blaster to świetna **alternatywa** dla **paintballa**. Atrakcja zapewnia podobne doznania ale z **mniejszym ryzykiem kontuzji** i brakiem potrzeby noszenia ciężkich kombinezonów.

Warto podkreślić kilka kluczowych korzyści gry w gel blaster:

- do gry używane są **nietoksycznie i biodegradowalne kulki z wodą**,
- **szybkostrzelne** markery (10 kulek na sekundę),
- **dynamiczna i urozmaicona** gra,
- **lekkie i poręczne** markery.

Cena zawiera następujące wyposażenie:

- **marker** (pistolet),
- **maskę**,
- **1h gry bez ograniczenia kulek**.



GRA TERENOWA

Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup, w których **rywalizują** przez cały czas trwania gry terenowej. Każda z grup otrzymuje **odbiornik GPS i mapę**, za pomocą których odnajduje punkty z zadaniami (**zabawy integracyjne**) ukrytymi w lesie. Konstrukcja przeprowadzanych zadań wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia i współpracy**, a nietypowe warunki sprawiają, że nie są oni w stanie realizować ich w oparciu o swoją dotychczasową wiedzę i rutynowe działania. Za wykonane zadania, towarzyszący grupom **animatory** przyznają punkty. Ich ilość zdecyduje o tym, która z grup zwycięży i otrzyma zasłużoną **nagrodę**.



OLIMPIADA INTEGRACYJNA Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na **kilka grup**, w których rywalizują przez cały czas trwania imprezy. Grupy przemieszczają się pomiędzy punktami, konkurując pomiędzy sobą na każdym z przystanków. Przygotowane zadania (**zabawy integracyjne**) mają przede wszystkim charakter sprawnościowy, przy czym do ich sprawnego wykonania wymagane jest **zaangażowanie i współpraca** całej grupy.

Grupy rywalizują w konkurencjach takich jak:

- **POTRÓJNE SPODNIE**
- **WALKI SUMO**
- **MEGA TWISTER**
- **MEGA SIATKÓWKA**
- **JENGA GIGANT**
- **RUROSKOCZKI**, itp.

Za zwycięstwo w poszczególnych konkurencjach uczestnicy otrzymują **punkty**. Wygrywa i otrzymuje **nagrodę** grupa, która zbierze największą ilość punktów.



ŁAMIGŁÓWKI INTEGRACYJNE

Jest to doskonała forma integracji dla wszystkich osób, niezależnie od wieku. Do rozwiązania każdej z konkurencji potrzebna jest **praca zespołowa** oraz wspólne planowanie strategii. Uczestnicy swobodnie **integrują się** czerpiąc jednocześnie **radość z gry**.

Przykładowe konkurencje:

- **4 in a row XXL**
- **Warcaby XXL**
- **Pachołkowo XXL** (układanie wzorów), itd..



WYPRAWA PO SKARB

Atrakcja sugerowana dla **młodszych dzieci**. Uczestnicy zabawy zostają podzieleni na kilka grup, jednak w tym wypadku grupy nie rywalizują (jak to ma miejsce podczas Gry Terenowej), a **współpracują** ze sobą. Zadaniem uczestników zabawy jest zebranie odpowiedniej ilości **kluczy**, potrzebnych do otwarcia **skrzyni ze skarbem**. Wewnątrz skrzyni znajduje się ukryty **skarb**.

Zdobycie każdego z kluczy nie jest jednak takie proste. By otrzymać klucz grupy muszą wykonać zadanie (**zabawy integracyjne**). Konstrukcja przeprowadzanych zadań wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia i współpracy**. Bez zaangażowania całej grupy zdobycie klucza będzie niemożliwe. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że zadania są ukryte na terenie ośrodka. Grupy muszą odnaleźć je za pomocą **mapy**.



KONSTRUKTORZY AUT

Cała grupa zostaje podzielona na kilka podgrup. Zadaniem każdej podgrupy jest budowa **niepowtarzalnego pojazdu** za pomocą dostarczonych **materiałów** (wózek z kołami, farba, karton, rurki, taśmy, jednorazowe elementy dekoracyjne, itd.) oraz **narzędzi** (młotki, piły, obcęg, zszywacz tapicerski, itd.). Każdy pojazd **musi spełniać** odpowiednie, z góry narzucone **wymogi**.

Po zakończonej budowie, grupy **prezentują swoje pojazdy**, później następuje **wielki wyścig**. Do wyścigu dopuszczane są tylko te auta, które pozytywnie przejdą „przeгляд techniczny”. Najlepsza grupa otrzymuje zasłużoną **nagrodę** i gromkie brawa.

Zabawa wymaga od uczestników **kreatywnego podejścia** i **pomysłowości**. Zabawa dostarcza wszystkim ogromną ilość **dobrej zabawy i śmiechu**.



BITWA NA ŁUKI

Zasadami przypomina szkolną grę w dwa ognie, natomiast dynamiką zbliżona jest do Paintballa. Zawodnicy strzelają do siebie z **łuków**, specjalnymi **strzałami (zakończonymi gąbką)**. Celem gry jest **wyeliminowanie** wszystkich zawodników z drużyny przeciwnej lub wybicie **pięciu punktów** z tablicy przeciwnika. Nad grą czuwa **animator**, który tłumaczy zasady gry i sędziuje mecz.



WIECZORNE PODCHODY

Klasyczna zabawa w podchody, zajęcia ruchowe na świeżym powietrzu. Uczestnicy **biegają po lesie** w okolicy ośrodka, **wymyślając zadania** dla drugiej grupy lub wykonując zadania zlecone przez grupę uciekającą.



WYCIEZKA ROWEROWA

Wycieczka rozpoczyna się i kończy na terenie O.W. Kormoran.

Cena zawiera:

- **wyposażenie uczestników w rowery,**
- **opiekę animatora/animatorów oraz dobór trasy.**



KATAPULTY

Atrakcja przeznaczona dla **uczniów liceum**. Cała grupa zostaje podzielona na kilka mniejszych podgrup. Głównym zadaniem każdej z nich jest **budowa katapulty**, za pomocą dostarczonych **części, narzędzi** oraz **instrukcji obsługi**.

Zanim grupy przystąpią do budowy maszyny, muszą zdobyć **potrzebne akcesoria**. Aby skompletować wszystkie elementy, grupy muszą wykonać w wyznaczonym czasie zadania o charakterze sprawnościowym i logicznym.

Po zakończeniu budowy, grupy przystępują do finałowej „walki”. Bitwa toczy się na zgromadzoną wcześniej **amunicję** (balony wypełnione wodą). Wygrywa grupa, która jako pierwsza zburzy **zamek** przeciwnika (prosta konstrukcja ze skrzynek lub kartonów).



MECZ

Klasyczna rywalizacja w wybranej dyscyplinie sportu. Do wyboru: **piłka nożna, siatkówka, unihokej**. Mecz przygotowany zostanie z **oprawą** (sędzia, tablica wyników, znaczniki dla drużyn, itd.). W przypadku większej ilości osób organizujemy **mini turniej** lub kilka meczy w wybranych dyscyplinach.



STAROŻYTNY EGIPT

Uczestnicy zabawy przeniosą się w świat **starożytnego Egiptu**.

Dekoracje, gadżety oraz **konkurencje tematyczne** nadadzą niepowtarzalny klimat wydarzeniu. Głównym celem zabawy jest zebranie jak największej ilości **skarabeuszy**, które to były symbolem **boga Ra**, czyli boga słońca. Zdobyć je będzie można poprawnie rozwiązując przygotowane **zadania**. Drużyna, która zbierze największą ilość symbolicznych elementów otrzyma zasłużoną **nagrode**.

Podczas zajęć grupy napotkają na konkurencje związane z:

- **Tworzeniem Mumii**
- **Rozszyfrowywaniem Hieroglifów**
- **Wykopaliskami**
- **Skarbem Faraona**
- **Budową piramidy**
- **Egipskim Sfinksem**

itp..



ATRAKcje DODATKOWE DO WYBORU OPCJONALNIE

(szczegóły ustalane po konsultacji)

Atrakcje sportowe, gry towarzyskie

Sprzęt sportowy i korzystanie z boiska do piłki nożnej

Boisko do plażowej piłki siatkowej

Hala namiotowa 200m² (podłoga - płyta OSB)

Hala 260m² (podłoga - panele - idealna dla grup tanecznych)

Piłkarzyki

Bilard (musi zostać wskazana osoba odpowiedzialna za sprzęt)

Hala 90m² wyłożona matami tatami (idealna dla obozów judo)

Salka z lustrami na ścianach (idealna dla grup tanecznych)

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

bezpłatnie

Atrakcje wodne

Łódki, kajaki, rowerki wodne, SUP-y wieloosobowe oraz SUP-y jednoosobowe.

Cennik znajduje się na stronie internetowej ośrodka.

Istnieje możliwość rozszerzenia oferty o inne pakiety atrakcji integracyjnych, przykładowe oferty znajdują się na stronie www.sparker.pl, zapraszamy.

Istnieje możliwość indywidualnych modyfikacji scenariusza i dostosowania harmonogramu do potrzeb grupy, np. rozpoczęcie pobytu od kolacji lub śniadania.